MENSILE - ANNO I - N. 8

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64**

7 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

- MISSIONE
- LE SETTE PROVE
- ROCKMAN II
- ANGOSCIA ...
- RACE
- QUETZACOATL
- DIMENSIONE X

- TUTTI I COMMODORE CENTER D'ITALIA
- LE TAVOLETTE GRAFICHE PER IL 64
- IL PROGRAMMA DEL MESE: PRINT SHOP
- MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

I numeri arretrati di I MAGNIFICI CINQUE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

GRAFICAMENTE VOSTRI

Questo numero dei Magnifici Sette è dedicato al vostro divertimento ma anche a Sua Maestà la Grafica. Infatti oltre ai soliti sette bellissimi giochi troverete sulla rivista un'interessantissima parte tutta dedicata alle tavolette grafiche che vi permettono ogni diavoleria e la prova completa dei Print Shop, software d'origine americana, che consente di creare cartellonistica e biglietti augurali a vostro piacimento. Al lavoro, signori designer!

MISSIONE
NELLE CAVERNE DEL MONDO

Trova gli undici tesori che si trovano al centro della terra e riportali in superficie. Potrai utilizzare i trasportatori: alcuni necessitano la chiave mentre altri vanno in su o in giù a seconda del numero degli oggetti raccolti. Incontrerai dragoni, un ponte ad orologeria, dinamite, detonatori, pillole di ossigeno, otri di acqua, boomerang, fucili, scatole misteriose ed altro ancora, che dovrai utilizzare a tuo piacimento. Ricordati che per raccogliere un oggetto che si trova appeso sopra di te, dovrai premere il numero della scatola nella quale è contenuto e tirare il joystick verso l'alto. Mentre per depositarlo dovrai abbassare il joystick. Una volta che hai preso un oggetto assicurati di avere le mani libere prima di muovere la freccia verso una posizione vuota. Avrai inoltre a disposizione due schemi che ti daranno aiuto o ti indicheranno l'inventario di quanto stai trasportando. Non dimenticare che potrai portare solo 8 oggetti per volta.

JOYSTICK PORTA 2

H	aiuto
I	inventario
F1	livello difficile
F3	livello normale

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MISSIONE

....

....

....

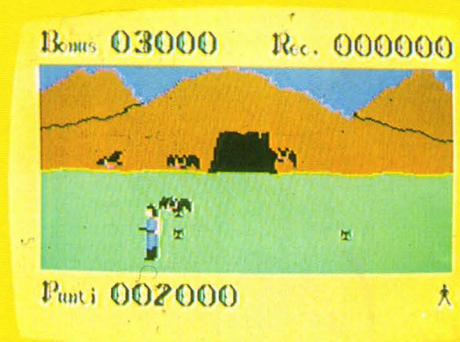
Annotazioni

....

....

....

LE SETTE PROVE

Ti trovi in una strana terra popolata da esseri misteriosi e da diavoli. Qui ti sei innamorato di una bellissima principessa, Aurora. Ma suo padre Carlo per concederti la sua mano ti ha sottoposto a sette prove mortali. Per riuscire devi eliminare le crudeli orde che terrorizzano la gente. Ogni prova consiste in una nuova sfida ed avrai bisogno di tutta la tua astuzia per combattere con il mago, gli adoratori del diavolo e i vampiri. Ma questo non è tutto, perché prima che il tuo compito sia finito dovrai affrontare un'ultima sfida, infatti ti aspetta il castello degli alati. Riuscirai a sposare la principessa?

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LE SETTE PROVE

....

....

....

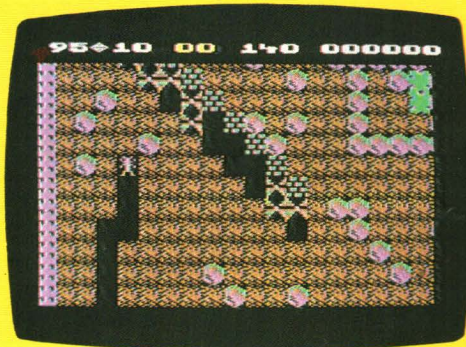
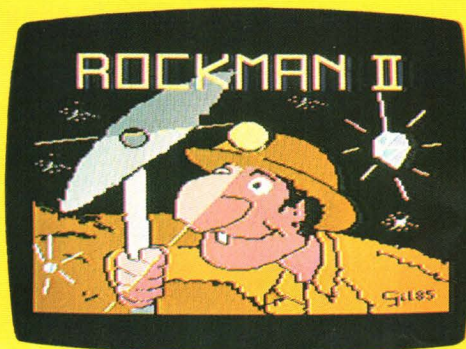
Annotazioni

....

....

....

ROCKMAN II

Dopo affannose ricerche hai finalmente raggiunto la favolosa cava di diamanti dove potrai arricchirti a dismisura. Così sottoterra dovrai scavare in tutte le direzioni allo scopo di racimolare il prezioso minerale. Attento però che come in tutti gli scavi anche qui il terreno può diventare instabile, causando la caduta di pesantissimi massi capaci di ridurre in polvere in un momento i tuoi sogni di ricchezza. Ricordati che per scegliere la cava dovrai muovere il joystick verso destra e sinistra e per scegliere il livello dovrai alzarla o abbassarla.

JOYSTICK PORTA 2

F3	1/2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ROCKMAN II

....

....

....

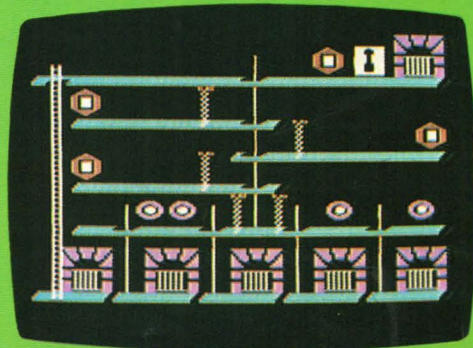
Annotazioni

....

....

....

ANGOSCIA...

Durante il tuo peregrinare in Transilvania ti sei trovato di fronte ad un antichissimo maniero. Dopo esserti avventurato all'interno di esso, ti sei smarrito ed ora dovrai farne il giro, per ritrovare l'uscita. Ad ostacolarti il cammino contribuiranno parecchie cose, come fulminatori protonici o campi di forza elettromagnetica, e personaggi, come fantasmi, mostri e persino una mummia egizia. Non farti prendere dal panico però, perché avrai anche dei mezzi per difenderti: infatti potrai usare a tua volta un disintegratore laser e potrai sfruttare i vari trabocchetti disseminati dietro le porte del castello. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

bottone joystick porta 1	1 giocatore
bottone joystick porta 2	2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ANGOSCIA...

....

....

....

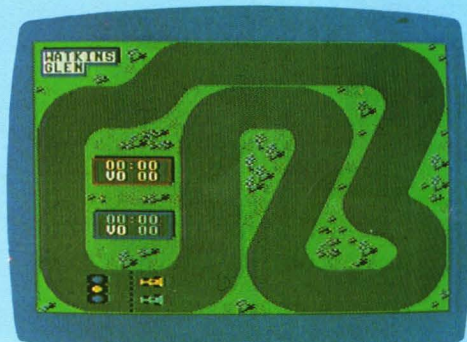
Annotazioni

....

....

....

RACE

Dopo avere scelto la pista di tuo gradimento e le condizioni di gioco, potrai lanciarti a tutta velocità in una emozionante gara automobilistica contro il tuo computer o un altro giocatore. Guida con prudenza nelle curve dosando con abilità la tua velocità così da arrivare primo al traguardo e guadagnarti l'ambito trofeo.

JOYSTICK PORTA 1

I TUOI PUNTEGGI RECORD

RACE

....

....

....

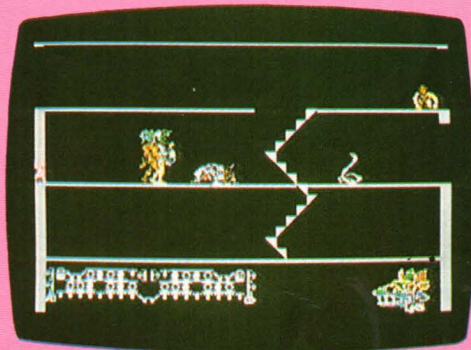
Annotazioni

....

....

....

QUETZACOATL

Con la famosa mappa del Professor Von Foerster sei infine giunto all'ingresso della misteriosa tomba di Quetzacoatl dove da qualche parte è celato un preziosissimo idolo d'oro che potrà farti diventare milionario. Prima di entrare ricordati che dovrai guardarti sia dalle terribili guardie del tempio, sia dalle trappole lasciate dal defunto professore. Per difenderti troverai in alcune casse e tra i rifiuti varie armi di difesa. Inoltre per aiutarti potrai in ogni momento del gioco richiamare, premendo F1 la tabella delle istruzioni.

JOYSTICK PORTA 1-2

S	stop
A	sinistra
D	destra
W	cammina
R	corri
J	salta
C	sali
G	striscia
F	combatti

O	apri o ispeziona
L	guarda
R	prendi
Z	inventario
in fase di combattimento	
P	piazza e accendi la dinamite
S	girati
L	affonda il machete
SPAZIO	spara
M	taglia
W,R,J	torna in movimento

I TUOI PUNTEGGI RECORD

QUETZACOATL

....

....

....

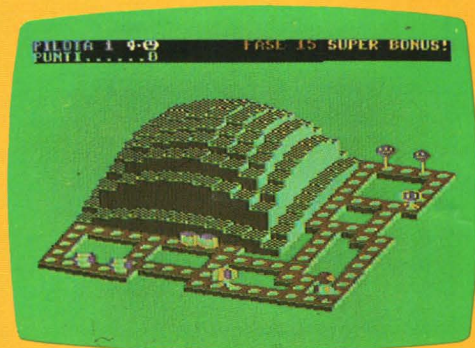
Annotazioni

....

....

....

DIMENSIONE X

L'umanità è in crisi! Infatti le preziose scorte di trilitio sono quasi esaurite. Come unica via di scampo tu con la tua tempo-macchina ti sei recato nella Dimensione X, dove tra assurdi labirinti troverai i discoidi del prezioso elemento che tu dovrai racimolare. Attento però, poiché qui troverai anche strani esseri che, non contenti della tua presenza, cercheranno di darti la caccia fino a ridurti in polpette.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio
F3	1/2 giocatori
F5	classifica

I TUOI PUNTEGGI RECORD

DIMENSIONE X

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

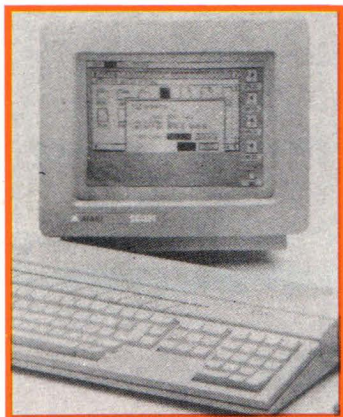
Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

L'ANGOLO DEI RECORD

In questa veloce rassegna di punteggi abbiamo voluto inserire alcuni risultati che rappresentano spesso dei record inavvicinabili ma sovente solo dei "muri" che un giocatore bravo può superare con qualche ora di attenzione. Per i giochi a punteggio abbiamo messo il valore dei punti, per i giochi e le avventure a percentuale abbiamo indicato il valore del dato raggiunto dai più bravi... sulla piazza. Non abbiamo indicato nomi e cognomi dei campioni per evitare che la redazione venisse subissata di telefonate e lettere del tipo "Io ho fatto X punti in quel gioco, mettete il mio nome...". Giocare è bello anche se chi vince resta anonimo. In fondo il videogames è una lotta con noi stessi. L'importante è che si sappia di essere stati una volta tanto più bravi della macchina.

SABRE WULF	88%
PYJAMARAMA	92%
STARSTRIKE	1395700
BRUCE LEE	320,425
POGO	122,000
ALIEN 8	7 rooms
JETPAC	77,770
SNOWMAN	47,450
SKOOL DAZE	41,620
KNIGHT LORE	79%
RAID OVER MOSCOW	152,150
STAR STRIKE	1,103,900
BUGABOO	46 secondi
MOON CRESTA	37,750
PHEENIX	54,000
CHUCKIE EGG	453,160
ATIC ATAC	98%
BEACH HEAD	131,800
BOULDER DASH	32,545
PYRAMID	121,471
SKOOL DAZE	15,800
TRASHMAN	25,199
SPY HUNTER	453,025
TAPPER	57,000
MOON CRESTA	29,320
3D TANK DUEL	10,500
JET PAC	1,240,395
MUGSY	79,5%
DEC 1	348,998
DEC 2	489,846
POGO	165,210
CAVERN FIGHTER	45,385
3D STARSTRIKE	10601000
BOOTY	38
SKOOL DAZE	24600
ANT ATTACK	45020
HARRIER ATTACK	27870
UNDERWURIDE	37%
HOBBIT	89%
POLE POSITION	61,080
LUNAR JETMAN	111,000
ROBOTRON 2084	17900
STARBIKE	14450
HYPERACTION	4495
KONG STRIKES BACK	8010
CHEQUERED FLAG	
CAMBRIDGE RING	50,18 sec.
SILVERSTONE	1 minuto 8 sec.
EVERYONE'S A WALLY	£420
HERO	97,530
BOULDER DASH	5,596
PHEENIX	78,275
TURMOIL	2420 A-J
BRUCE LEE	104,025
DRAGONTORC	26,5%
PINBALL WIZARD	12,350
AD ASTRA	5.05 5150

IL RITORNO DI JACK TRAMIEL

Jack Tramiel dell'Atari torna con il 260ST. Il 520 è stato messo in vendita in un package comprendente il computer, un disk drive da 500K, un monitor bianco e nero da 12 pollici e un mouse con Gem Write, Gem Paint, Atari Logo e Atari Basic, il tutto per 750 sterline.
Più di cento ST sono già in uso presso case di software come la Ocean, la Firebird e la Llamasoft, che ovviamente vorrebbero tutte essere le prime a produrre del software per l'Atari!

INSEGNANTI A SCUOLA CON I COMMODORE

Si prevede che tra dieci anni, il 70% della popolazione mondiale utilizzerà il computer per svolgere il proprio lavoro e la propria attività professionale.
Alla luce di questo fatto la Commodore Italiana da sempre ha attuato una politica di marketing volta a diffondere l'uso del computer e a creare una cultura informatica.
E in questo suo procedere l'Azienda ha rivolto in particolare la sua attenzione al mondo della scuola.
Per l'anno scolastico in corso la Commodore Italiana ha infatti a suo tempo varato gli ormai noti progetti, 100 Scuole e Lucas, che prevedono l'utilizzo di sistemi Commodore 64 per l'apprendimento delle varie materie d'insegnamento.
È invece di questi giorni la notizia dell'accordo stipulato con l'associazione d'insegnanti CIDI (Centro di Iniziativa Democratica degli Insegnanti), in base al quale la Commodore Italiana ha fornito gratuitamente sistemi Commodore 64 e software didattico di supporto.
Questi laboratori d'informatica, distribuiti nelle 156 sedi del CIDI, consentiranno di tenere corsi teorici e pratici su computer per i docenti di tutti gli ordini, gradi e discipline.
Scopo del corso è di fornire agli insegnanti un primo livello di conoscenza dell'informatica, attraverso 3 step: la diffusione di una cultura di base e di un lessico dei termini in uso, la costruzione di capacità per la risoluzione di semplici problemi e per semplici strutturazioni delle informazioni e dei dati e, da ultimo, l'attivazione di un contatto con le macchine.
Per partecipare ai corsi gli insegnanti devono rivolgersi presso la sede nazionale del CIDI, Piazza Sonnino, 13 - 00153 Roma. T. 06/5809374-5806970.

HIT BIT 501P: IL NUOVO SONY MSX

Un nuovo home computer è stato annunciato da Sony ad ampliamento verso l'alto della propria famiglia di elaboratori domestici basata sullo standard internazionale MSX. Il nuovo Hit-Bit 501P, questo è il nome dell'ultimo arrivo, si affianca all'HB-75 il primo elaboratore Sony a standard MSX introdotto lo scorso anno e dotato di innovative caratteristiche che hanno favorito una significativa diffusione, come la Data Bank personale che consente di organizzare con grande semplicità archivi di vario tipo, dall'agenda telefonica agli appuntamenti, ai "promemoria".
L'Hit Bit 501P è dotato, come l'HB-75, di 64 Kbyte di memoria Ram a disposizione dell'utente, a cui vanno aggiunti altri 16 Kbyte per la gestione del video. A differenza di quest'ultimo, comprende un registratore a cassetta incorporato che consente di archiviare grandi quantità di dati o programmi su supporto magnetico.
Sony ha inoltre presentato il prototipo di un nuovo home computer con caratteristiche semiprofessionali, basato sulla versione 2 dello standard MSX, del tutto compatibile con l'MSX-1, con un video a più alta risoluzione (256 × 212 punti contro i 256 × 192 dell'MSX-1) e in grado di utilizzare contemporaneamente 16 colori su una tavolozza complessiva di 512.
Utilizzando invece una risoluzione doppia (512 × 212 punti), i colori impiegabili contemporaneamente sono 4, sempre su un totale di 512.
Queste elevate capacità grafiche sono rese possibili dall'aumentata memoria grafica che è ora di 64 Kbyte, invece dei 16 Kbyte del modello HB 75.
Il video può visualizzare 40 o 80 colonne, aumentando in questo modo la densità di informazioni che possono essere

contenute nello schermo. Utilizzando le 40 colonne, anche un comune televisore può essere collegato per la visualizzazione delle informazioni.
Una interfaccia opzionale RS-232-C permette di collegare l'Hit Bit con altri elaboratori o banche dati esterne attraverso normali linee telefoniche.
Il nuovo modello, la cui introduzione è prevista per i prossimi mesi, è composto da un modulo contenente l'unità centrale con processore Z80A e un disco da 3 1/2 pollici a doppia faccia in grado di memorizzare sino a 720 Kb formattati, e da una tastiera separata con un aspetto, quindi, particolarmente professionale ed ergonomico.
Insieme con l'Hit-Bit viene presentata una vasta libreria di programmi didattici che comprendono lezioni di aritmetica, geometria, storia e geografia che fanno largo uso delle sofisticate capacità grafiche dell'Hit-Bit.
Per far "girare" questi programmi è sufficiente caricare in memoria il programma memorizzato su nastro magnetico ed iniziare la sessione di addestramento, completamente guidata da menù autoesplicativi.
Oltre a questa serie di programmi, il software Sony comprende nuovi packages di utilità come lo Zen, un completo sistema per programmare in linguaggio macchina (Assembler, Disassembler e Text Editor), il Logo ed il Forth.
Sono inoltre disponibili un potente word processor (WordPro) e il Creative Graphics che, unitamente al joystick Creative Ball, consente di utilizzare lo schermo del televisore come se fosse una "tela" su cui disegnare in piena libertà, colorare oppure tracciare ogni sorta di figure geometriche.
Va comunque ricordato che l'adozione del microprocessore Z80 A permette la compatibilità con i programmi scritti sotto il diffuso sistema operativo CP/M.

Lo standard MSX per assicurare una completa compatibilità
Tutti gli elaboratori della famiglia Hit-Bit utilizzano lo standard internazionale MSX che stabilisce le caratteristiche dell'unità centrale, del sistema operativo, del processore per la gestione del video e per la generazione dei suoni, nonché il set delle istruzioni di base, compreso il Basic nella versione estesa Microsoft, mantenendo una completa compatibilità non solo tra tutti i prodotti Sony ma anche con le apparecchiature e i programmi dei numerosi fornitori che hanno aderito a questo standard comune.

PROGRAMMARE IN BASIC COL 64

Il Basic è il linguaggio di programmazione più diffuso, più facile da imparare e che consente di guidare tutti i computer di larga diffusione. Imparar-

NEWS NEWS NEWS

lo è importante per chi voglia utilizzare meglio un computer, o voglia semplicemente saperne di più sull'informatica, l'elemento chiave delle nuove tecnologie che investono impetuosamente tutti gli aspetti della nostra vita.
Prendere per mano chi si avvicina al computer e guidarlo passo dopo passo nell'affascinante mondo della programmazione in Basic è un obiettivo importante ed ambizioso, che nella maggior parte dei casi implica un'organizzazione accurata e la presenza di un insegnante per un numero limitato di allievi. Ciò, a meno che non si utilizzino in modo efficace e professionale le tecniche di autoapprendimento offerte dai mezzi audiovisivi più avanzati, come il computer e il vidoregistratore.
Da questa integrazione tecnologica è nato PROGRAMMARE IN BASIC CON COMMODORE 64, il primo corso di Basic su videocassetta, realizzato dalla Commodore in collaborazione con Etnoteam, e destinato alle migliaia di appassionati e neoutenti di tutti i computer. PROGRAMMARE IN BASIC CON COMMODORE 64 è a disposizione dei punti vendita Commodore, o di circoli, associazioni o privati che vogliano utilizzarlo. Organizzare un corso con questi materiali è veramente facile. Basta trovare una stanzetta o un angolo del negozio per creare una piccola aula composta da videoregistratore VHS e da un sistema Commodore 64, monitor e disk drive, per ogni coppia di allievi che svolgerà gli esercizi proposti dal televisore e registrati su un dischetto magnetico.
Il corso di Basic è organizzato in modo da garantire l'autonomia degli allievi: non è pertanto necessaria la presenza di un istruttore durante le lezioni. Dopo una brevissima introduzione, gli allievi sono in grado di proseguire da soli, interamente guidati dalla spiegazione su nastro.

PROGRAMMARE IN BASIC CON COMMODORE 64 prevede 15 lezioni della durata indicativa di un'ora e mezza ciascuna. Ogni filmato è diviso in sezioni, separate ciascuna da una pausa per permettere agli altri allievi di eseguire gli esercizi proposti nel filmato.
Il "pacchetto", composto da 3 videocassette VHS contenenti le 15 lezioni, il dischetto per gli esercizi e 20 manuali per gli allievi, costa Lit. 500.000.

AL QL L'OSCAR DEI MICROCOMPUTER

Istituito nel 1983, il British Microcomputing Awards, si è rapidamente guadagnato la fama di "Oscar" della microinformatica.
La manifestazione, organizzata dalla rivista Personal Compu-

AWARD WINNER
BRITISH MICRO COMPUTING AWARDS
1985

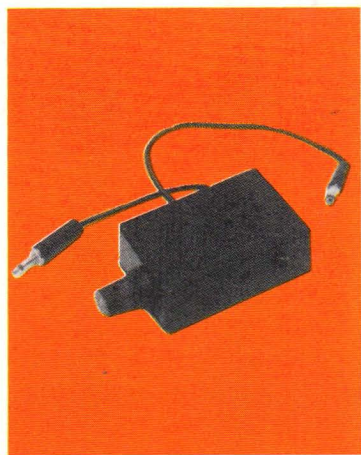
ter World, dal Sunday Times e dalla rete televisiva inglese Thames, ha il compito di segnalare il miglior prodotto dell'anno nell'area hardware e software per singole fasce di mercato. Quattro dei prestigiosi "Oscar" sono stati assegnati quest'anno alla Sinclair Research, la più importante casa inglese di microcomputer.
Il premio più ambito è andato al Sinclair QL che, superando nella selezione finale il CPT 464 della Amstrad e l'MSX, è stato giudicato "il computer dell'anno" nel settore della microinformatica. Gli altri tre riconoscimenti assegnati alla Sinclair riguardano la produzione di software ad uso domestico, educazionale e professionale. Più precisamente, sono stati premiati il programma Entrepreneur prodotto dalla Triptych/Collins per il QL; il LOGO Sinclair e i quattro programmi Psion (Abacus, Quill, Easel e Archive) sempre per il QL.
Sia il QL sia il software premiato sono stati recentemente presentati allo SMAU in versione italiana. Oltre alla tastiera sono stati infatti integralmente tradotti anche i quattro programmi Psion forniti a corredo del QL: Quill - trattamento testo, Archive - gestione dati, Easel - grafica commerciale e Abacus - foglio elettronico.
È inoltre disponibile un esauriente manuale di oltre 450 pagine, che non è una semplice traduzione di quello inglese, ma che è stato riveduto e adattato per venire incontro alle esigenze dell'utente italiano.

NEWS NEWS NEWS

STAMPANTE PORTATILE PER I SONY

Una pratica ed economica stampante portatile è stata annunciata dalla Sony ad estensione della propria linea di home computer Hit Bit e utilizzabile su tutti gli elaboratori a standard MSX. La nuova PRN-T24 ha un ingombro limitatissimo e stampa alla velocità di 65 caratteri al secondo su carta termica o normale, utilizzando in quest'ultimo caso un nastro inchiostrato. I supporti utilizzati possono essere costituiti da carta a rotoli o a fogli singoli, così da far fronte a una vasta serie di applicazioni. L'alta qualità di stampa, associata a una elevata risoluzione e alle capacità grafiche, rende la nuova stampante lo strumento ideale per impieghi che vanno dalla scrittura, al trattamento dei dati fino alla grafica: la stampa avviene su 80 colonne in modalità standard, con possibilità di operare in modo compresso, sottolineato, neretto, come le stampanti a matrice di tipo più professionale.
Con la nuova stampante Sony estende in misura significativa la propria gamma di unità periferiche per la linea di home computer Hit Bit — della quale è stato presentato l'ultimo modello 50IP — e più in generale degli ormai numerosissimi sistemi basati sullo standard internazionale MSX. Sempre tra le periferiche sono già comprese una versatile print-plotter e una di registrazione a disco (un drive da 3,5 pollici, secondo l'ormai riconosciuto standard internazionale proposto proprio da Sony) e a cassetta.

POVERO BEEPER

Il povero Beeper è ancora una volta minacciato, questa volta dal Multitron Megamouse, che è al tempo stesso amplificatore Beep e interruttore on/off.
Il Megamouse è alimentato dallo Spectrum, dietro al quale si inserisce con un cavetto. Un altro cavetto si inserisce nella presa EAR fornendo il segnale Beep, e sul Megamouse c'è una presa capace di accogliere il cavetto del registratore a cassette.
Il volume si controlla con una manopola posta sul lato della scatoletta. Quando lo si accende per la prima volta è al massimo quindi per evitare di rimanere assordati è meglio non scordarsi di abbassarlo.
Pur funzionando bene come amplificatore di Beep, il Megamouse raccoglie molto rumore di fondo ed emette un ronzio costante.

Basta una mano sopra l'altoparlante per correggere il difetto, ma in questo modo è difficile usare lo Spectrum!
Nell'insieme, il prezzo di 11, 99 sterline è ragionevole, ma il ronzio è così noioso che dopo un po' vien la voglia di staccare il tutto e godersi il silenzio.
La Multitron ha sede a 5 Milton Close, Headless Cross, Redditch, Worcestershire, B97 5BQ, tel. 0527-44785.

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 17 - in edicola il 12 dicembre

TRE TAVOLETTE GRAFICHE PER IL 64

Un package d'arte grafica è semplicemente un software che vi permette di disegnare o di copiare delle figure sullo schermo senza che occorra scrivere un programma. Tutti i package impiegano la tastiera, il joystick o la penna ottica per controllare il cursore. Le tavolette grafiche digitizzanti sono le più sofisticate, in quanto permettono di disegnare su una superficie piana con uno stilo, i cui movimenti sulla tavoletta controllano il cursore sullo schermo.
Ma come funziona un digitizzatore? Si tratta di una tavoletta piatta, in grado di trasmettere al computer le coordinate x/y dello stilo sulla propria superficie. Ci sono tuttavia delle differenze nel modo in cui ciascun package raccoglie e trasmette questa informazione. Tutti e tre impiegano un modo multicolore che fornisce 16 colori, usa fino a un massimo di 9K di memoria e permette l'uso di quattro colori in ogni spazio-carattere di 8 × 8 bit. Esaminiamo dunque la prima tavoletta.

Koala

Il KoalaPad della Audiogenic è già ben noto ai professionisti e gli hobbisti. Il package comprende una piccola tavoletta digitizzante, uno stilo, una cartuccia contenente il programma KoalaPainter e due manuali. Le versioni più recenti del programma sono però solo su dischetto o cassetta. Sottile e leggera, agile da maneggiare, la tavoletta contiene un cuscinetto sensibile al tocco, il che permetterà ai bambini di usare le dita al posto dello stilo (a scapito però della precisione). I due pulsanti in cima alla tavoletta controllano l'esecuzione del programma. Per usare il KoalaPad, basta dunque inserirlo nell'ingresso joystick I, e il gioco è fatto.
Al titolo KoalaPainter, sullo schermo si sostituisce ben presto il menù principale, che mostra le varie funzioni sotto forma di piccole immagini accompagnate da una dicitura. Per scegliere una funzione, basta portare lo stilo sull'immagine desiderata e premere uno qualunque dei due pulsanti (sullo schermo lo stilo è indicato da una piccola freccia). Il menù comprende tutte le funzioni principali, le ampiezze di pennellata e la tavolazza dei colori. Ci sono otto tipi di pennellata disponibili, tra i quali una combinazione di cinque pixel che produce effetti straordinari sullo schermo. La tavolozza contiene sedici colori sovrapposti al colore dello sfondo.
Questo tentativo di miscelare i colori non è tuttavia qualitativamente all'altezza del resto del programma. Il problema principale sta nel fatto che i blocchi di colore risentono degli effetti della distorsione cromatica, che fa apparire delle strisce verticali nelle miscele. Si sarebbe potuto risolvere questo problema usando delle strisce orizzontali invece di una struttura a scacchiera. A parte ciò, nel modo multicolore il KoalaPainter sfrutta ottimamente la bassa risoluzione del colore, e ogni cambiamento di colore può essere verificato facendo uso del modo zoom.

Per cominciare a disegnare col KoalaPad si preme semplicemente uno dei pulsanti muovendo lo stilo sulla superficie della tavoletta. Finito di disegnare, si lascia andare il pulsante. Poiché l'area adibita al disegno è piuttosto piccola, il minimo movimento dello stilo crea parecchi puntini: questo fa sì che il modo disegno non sia purtroppo molto preciso.
Questa difficoltà viene tuttavia facilmente risolta facendo uso dell'eccellente modo zoom per le correzioni. Esso permette di ingrandire un dato rettangolo del disegno sulla metà inferiore dello schermo. Sarebbe stato bello poter disporre di uno zoom a scrolling totale, ma portando il cursore su un'altra parte del disegno (a grandezza naturale) lo zoom passerà a ingrandire la nuova area indicata.
Il KoalaPainter presenta gran parte delle caratteristiche che è lecito aspettarsi da un package grafico di questo prezzo (quali specchiare, cerchiare, riempire e tratteggiare), ma ciò che lo rende particolarmente simpatico da usare è la cura eccezionale con cui è stato programmato.
È particolarmente bella la capacità di trasporto che mette in grado l'utente di stabilire le dimensioni di cerchiature, sottolineature, inserti e cornici (che si possono modificare fino a quando non si è soddisfatti) e poi di farle girare per lo schermo fino a fissarle nel posto ideale con la semplice pressione di uno dei pulsanti.
Gli schermi da disegno disponibili sono due, e il comando Swap permette di passare dall'uno all'altro. Il comando Copy permette il trasferimento di una forma o di un disegno da uno schermo all'altro, evitando però (e questo mi sembra molto importante) di copiare anche il colore dello sfondo. Parecchi sistemi si limitano a copiare un rettangolo di pixel, ma in questo modo si può copiare una forma arbitraria.
Un'altra simpatica caratteristica è una velocissima routine di riempimento che può essere annullata dal comando Oops. Questo comando è particolarmente utile per chi voglia correggere un riempimento indesiderato (fan parte degli altri package escludono le periferiche durante il processo di riempimento). Memoria e reperimento sono chiaramente spiegati nel manuale e non presentano problemi.
Viene fornito un programma in Basic per il loading e la visualizzazione dal dischetto delle immagini create col KoalaPainter, e quindi gli apprendisti programmatori potranno creare i propri giochi servendosi di questo package. Per usare direttamente dal Basic il digitizzatore è sufficiente digitare PEEK per ottenere i valori x e y dai convertitori analogico-digitali dell'ingresso joystick I. Si tenga conto che solo 8 bit sono a disposizione dalla specifica di ciascun asse, e quindi la risoluzione orizzontale del digitizzatore è inferiore di quella dello schermo definito in bit.
In conclusione, il KoalaPad è di facile impiego essendo totalmente controllato dal menù tramite cursore, quindi si possono creare dei capolavori restando comodamente seduti in poltrona. È costoso, ma è un buon investimento. L'unica vera riserva è sulla mancanza di un dump per la stampante, anche se i nuovi modelli offrono questo vantaggio. Consigliabile sia al dilettante che al grafico esperto.

Touchmaster

Touchmaster è molto più costoso della Koala. Di formato A4, il Touchmaster ha una superficie plastificata sensibile alla pressione, con i controlli situati a destra: il resto della superficie serve tutto a disegnare. Il package comprende anche stilo, alimentatore, interfaccia e software MultiPaint. Durante il caricamento due problemi: in primo luogo, il manuale non dice dove inserire l'interfaccia dietro il 64, e inoltre non si riesce a caricare il software grafico dalla

cassetta usando i comandi prescritti dal manuale. Anche se le informazioni che appaiono sullo schermo aiutano non poco, un package tanto costoso non può permettersi una pecca così evidente.
Come il KoalaPad, il Touchmaster è totalmente controllato dal menù via cursore, ma la differenza sta nel fatto che nel Touchmaster i comandi appaiono in sovrapposizione sulla tavoletta. La pressione dello stilo sulla sovrapposizione permette di scegliere tra una vasta gamma di istruzioni grafiche, e le scelte effettuate appaiono in display in cima allo schermo.
I tre tipi di pennellata che appaiono in primo piano possono essere usati in maniere svariate, ma non sono attraenti quanto quelli del KoalaPad. Anche le ampiezze della pennellata si possono cambiare, ma non c'è una grossa differenza tra le nove opzioni offerte. I colori disponibili sono come al solito sedici, ma non c'è alcun tentativo di mischiarli né di fornire delle alternative. La gamma di pennellate permette di tracciare disegni relativamente complicati, ma bisogna ricordarsi di usare per una volta sola ciascun pennello in ciascun quadretto-carattere, se si vuole evitare che i colori cambino a vista d'occhio!
Il Touchmaster offre gran parte delle prevedibili opzioni, come ad esempio un riempimento veloce, due tipi di cerchiatura e una sofisticata routine in grado di disegnare poligoni dai tre ai nove lati. Il comando Draw (Disegno) è così impreciso da far sì che questo programma si possa usare solo per scopi ricreativi. Inoltre, i comandi di forma non hanno l'elasticità di quelli del KoalaPad, e mi è stato difficile stabilire delle coordinate senza alcuna indicazione sullo schermo.
Particolarmente bizzarro il comando zoom, che di solito è una delle caratteristiche più utili di un package di arti grafiche: questo comando ingrandisce l'ultima parte dell'immagine ad essere disegnata e poi la sovrappone all'attuale posizione del cursore. C'è di che ammattire! Il manuale non fa cenno di tutto ciò, e il solo modo per capire questo e tanti altri comandi sta nell'armarsi di santa pazienza e di provarli tutti. Esiste tuttavia un ottimo modo Text che permette via tastiera di digitare un testo sullo schermo in qualsiasi colore desiderato.
Carico e memorizzazione sono funzioni facili sul Touchmaster, ma anche in questo caso non c'è un dump per la stampante. Servendosi del programma fornito nel manuale, il digitizzatore si può usare ad esempio per creare un programma-disegno personale a partire dal Basic. L'interfaccia-software tra il digitizzatore e il Commodore 64 è complicatissima: per provare un solo paio di coordinate, ci vogliono ben cinque PEEK e dieci POKE. Un suo serio del Touchmaster è limitato dal fatto che ogni disegno può essere ricaricato solo nel programma Touchmaster stesso.
In definitiva, il Touchmaster non è l'ideale. I manuali sono approssimativi, se non addirittura inesatti, e la documentazione del MultiPaint è insufficiente. La tavoletta è di per sé comoda da usare e personalmente sono favorevole ad ogni alternativa del controllo via tastiera, ma sarebbe necessario anche un software di buona qualità-specialmente a questo prezzo.
Il Touchmaster offre una vasta gamma di software pedagogico (Touchware) che lo renderà certamente più diffuso, ma in termini di prezzo e di prestazioni risulta nettamente inferiore al KoalaPad.

Super Sketch

Il Super Sketch è prodotto dalla American Personal Peripherals Inc. Si tratta di un congegno meccanico in cui lo stile è collegato a una coppia di potenziometri, che ne comunica le coordinate x/y al computer. Malgrado l'apparenza farraginosa, può vantare una precisione maggiore di quella dei sistemi elettrici impiegati dagli altri due package.
Il package consiste di una tavoletta, di un manuale, di un kit di autoapprendimento e di un programma Graphics Master su cartuccia. La tavoletta è composta di uno strato di plastica antiabrasiva la cui parte inferiore è la superficie digitizzante (di dimensioni lievemente inferiori al formato A4) sulla quale lo stile si muove per mezzo di una manopola collegata al braccio di governo. Il braccio passa per una scatola contenente i due potenziometri e tutte le altre parti elettriche. Il sistema è controllato da cinque grossi pulsanti posti in cima a questa scatola.
Le istruzioni per collegare la tavoletta (tramite l'ingresso joystick I) e il programma di grafica al Commodore 64 sono chiara-

mente esposte nel manuale, che mette in luce molto bene anche le caratteristiche del software.
Acceso il computer, si preme il pulsante del menù sopra la tavoletta per avere accesso al menù principale. Esso appare sulla sinistra dello schermo, lasciando visibile gran parte dell'area destinata al disegno.
Il menù principale contiene parecchi comandi standard, come Sgombero schermo, Disegno, Cancella, Oops e Riempi (veloce ma non perfetto), e inoltre mostra la tavolozza dei colori e i comandi per accedere ai menù più avanzati.
Per iniziare, basta portare il cursore sul comando prescelto spostando l'indicatore e premendo il pulsante Select sulla tavoletta. Il pulsante Lift permette di spostare sullo schermo il braccio senza disegnare. Manovrare il braccio è facile, e la posizione dello stilo viene riportata con precisione sorprendente.
In un angolo fuori mano dello schermo c'è un piccolo inserto in cui compare continuamente un ingrandimento della zona in cui si trova il cursore (Zoom). Una caratteristica tipica di tutti i comandi del Graphics Master è che l'input del digitizzatore è memorizzato in transito. Ciò significa che se il software non riesce a tener dietro allo stilo, esso potrà recuperare in seguito senza perdere alcuna parte del disegno molto utile.
Il menù mette a disposizione i normali sedici colori, e il colore prescelto è anche il colore del margine. Il Graphics Master rende anche possibile il mixaggio dei colori. Scegliendo l'opzione Design sul menù principale, si rendono disponibili otto schemi precostituiti e uno definito dall'utente da usare per esempio per riempire e disegnare. Scegliendo due colori dello stesso "livello grigio" su linee orizzontali alterne, si ottiene una sfumatura intermedia senza risentire dei problemi legati alla distorsione cromatica.
Ad esempio, il mixaggio del rosso e del blu rende un meraviglioso cremisi altrimenti impensabile. Analogamente, otto pennellate precostituite e una definita dall'utente possono venire impiegate per dipingere tinte unite o fantasie.
Un ulteriore menù "Expert" fornisce cerchi, raggi, tratteggiature, inserti e ovali elastici. Come col KoalaPainter, si può usare un inserto elastico per definire un'area dello schermo da copiare altrove mentre lo sfondo resta invisibile. Una prestazione analoga è la disponibilità di due schermi da disegno e la possibilità di copiare dall'uno all'altro. Le funzioni a specchio permettono di definire svariati assi di simmetria, con la creazione di effetti caleidoscopici.

Caratteristica eccezionale di queste funzioni è che la maggior parte di esse può essere usata simultaneamente. Ad esempio, si può usare una pennellata ampia per disegnare facendo uso di righe e di cerchi elastici mentre sono inseriti i modi "Specchio" e "inserto". Sono ben pochi i package di questo tipo che permettono operazioni sofisticate come queste. Tutti i disegni si possono memorizzare su disco o cassetta, ma come si fa ad usarli con i propri programmi o a metterli in dump per una stampante? Pur lasciando aperti questi interrogativi, il manuale è più che esauriente, anche se il capitolo sul mixaggio dei colori avrebbe potuto essere più completo.
Un software eccezionale e un buon design fanno di questo package un ottimo investimento. La mancanza di un dump-stampante è un neo imperdonabile per questo package altrimenti straordinario, che resta tuttavia consigliabile per chiunque sia dotato di immaginazione e di qualche soldo da spendere.

ARRIVANO I COMMODORE COMPUTER CENTER

Dopo il varo, avvenuto nel 1984, dei due Progetti Lucas e 100 Scuole, destinati all'alfabetizzazione informatica nella scuola dell'obbligo, la Commodore si ripresenta al grande pubblico degli appassionati di home e personal computer con un'iniziativa culturale di ampio respiro a carattere nazionale: i Commodore computer center.
Gli utenti Commodore dopo l'ABC del computer, vogliono saperne di più, e chiedono informazioni, consigli e notizie tecniche riguardanti sia l'hardware, sia il software, sia le possibili applicazioni del computer in casa, a scuola e in ufficio.
La Commodore ha voluto rispondere a questo bisogno così diffuso creando una serie di luoghi d'incontro e di scambio di conoscenze informatiche a qualunque livello. Nati come Centri di cultura informatica i Commodore computer center si propongono oggi come punti di riferimento culturale per tutti gli utenti di computer, qualunque siano le loro necessità. Il Commodore computer center è in sostanza un luogo formato da una o più aule in una scuola di lingue o in una cooperativa culturale dove sono installati computer Commodore, dove si svolgono corsi di vario tipo a tutti i livelli, per alunni di tutte le età e professioni, e dove il visitatore occasionale può trovare informazioni sui prodotti Commodore e sulle loro applicazioni.
Naturalmente il centro è la sede privilegiata di club e associazioni di utenti Commodore, e punto di riferimento per tutti gli appassionati di informatica.

COMMODORE COMPUTER CENTER IN FUNZIONE

Abruzzi

— C.so V. Emanuele II, 128	65100 Pescara	085/27754

Campania

— Via Epomeo, 257	80126 Napoli	081/7283818
— Via Mercanti, 36	84100 Salerno	089/228942

Emilia Romagna

— Via Cento Trecento, 1/A	40126 Bologna	051/270701
— Via Rua Freda, 8	41100 Modena	059/238522
— Via Castelli, 2		
— Angolo Via G. da Castello	42100 Reggio E.	0522/48448/485708

— Via Della Lince, 47	47037 Rimini	0541/778353
— Via Mariani, 7	48100 Ravenna	0544/34567
Friuli Venezia Giulia		
— Via Torre Bianca, 18	34100 Trieste	040/69453
— Via P. Sarpi, 12	33100 Udine	0432/297842
Lazio		
— Via C. Emanuele, 41/A	00154 Roma	06/559050-5783468
— Via B. Peruzzi, 14	00153 Roma	06/5759288
Liguria		
— P.zza S. Agostino, 10	19100 La Spezia	0187/32331
— Via S. Pier d'Arena, 12 Int. 5	16149 Genova	010/683456/463579
Lombardia		
— Via Fabio Filzi, 27	20124 Milano	02/6556904
— Via Del Molino, 27	25121 Brescia	030/56023/47191
— Via Ugo Foscolo, 11	27100 Pavia	0382/303130
— Via Pasquale Sottocorno, 46	20129 Milano	02/7385622
— Via Carcano, 4	22100 Como	031/263170
— Via C. Battisti, 7	21100 Varese	0332/235545
Piemonte		
— Via dei Cattaneo, 12	28100 Novara	0321/20023
— Via Saluzzo, 60	10125 Torino	011/657157
Puglia		
— Via E. Perrone, 4	71100 Foggia	0881/77898
— Via Davanzati, 32	70121 Bari	080/211371
Sardegna		
— Via G. Mameli, 46	09100 Cagliari	070/652929
Toscana		
— Via delle Porte Nuove, 48	50144 Firenze	055/356777
— Piazza C. Gambacorti, 13	56100 Pisa	050/502640
Trentino Alto Adige		
— Via Pozzo, 30	38100 Trento	0461/981733
Umbria		
— Via D'Andreotto, 57	06100 Perugia	075/753353
Veneto		
— Via Istria, 49	35135 Padova	049/613136
— Via Falloppio, 39	35121 Padova	
— Via Podgora, 95	30170 Mestre	041/935332
— Via Contrà Pasini, 18	36100 Vicenza	0444/37743
— Via Bolzano, 3 in. 4	31100 Treviso	0422/55512

PRINT SHOP: IL TUTTO FARE

The Print Shop della Broderbund è un sistema grafico multiuso che trasforma il Commodore 64 con stampante a matrice a punti in produttore multiuso di biglietti d'auguri, bandiere e poster. È una delle trovate migliori, uno dei Package più facili che abbia mai provato per il Commodore 64. Infatti è così facile da usare che sono stato in grado di produrre il mio primo biglietto d'auguri senza andare una sola volta a leggere il manuale. Comunque il manuale, una brossura di 28 pagine di cm. 21 x 27, è ben scritto. Descrive esaurientemente le numerose prestazioni di *Print Shop*. Per aiutarvi ad incominciare, le numerose illustrazioni sono una sorgente d'ispirazione.

Che cosa fa

The Print Shop è una raccolta di programmi integrati che permettono al vostro Commodore 64 di fornire molti dei servizi finora affidati alla vostra tipografia locale. Consistono in:

1. Un generatore di biglietti d'auguri. Trasforma un foglio di carta in un quartino, completo di messaggi di fronte, dentro o sul retro.
2. Stampa-cartelli. Sarà certamente una manna per le piccole ditte, visto che fa risparmiare ore ed ore con il pennarello in mano. Queste visualizzazioni su un solo foglio hanno fatto furore alle fiere di computer e nel mercato dell'usato.
3. Generatore d'intestazioni. Vi permette di crearvi della cancelleria pienamente personalizzata.
4. Stampa-striscioni.
5. Generatore caleidoscopico.

Biglietti d'auguri

È probabile che la prima parte del Package che proverete sarà il generatore di biglietti d'auguri. Come al solito una serie di menu vi fa scorrere tutto il processo. Per prima cosa scegliete uno dei nove possibili bordi, o nessuno. I bordi vanno dalle semplici linee ai motivi floreali e ai retini. Dopodiché scegliete un'immagine grafica per decorare il biglietto. Il disco fornisce cinquanta disegni e dieci fondi. La grafica può essere selezionata con i numeri indicati nella scheda di riferimento abbinata al pacchetto. Se proprio non sopportate di staccare gli occhi dallo schermo, tutti i nomi della grafica sono richiamabili dal programma. Se nulla della grafica in magazzino è di vostro gradimento, un rudimentale trattamento grafico vi lascia disegnare la vostra grafica (di questo parleremo più avanti). Se selezionate una grafica, vi sarà chiesto di scegliere un'immagine piccola, media o grande. Se selezionate uno dei formati più piccoli avrete la scelta sia del layout che del numero di immagini. Per una determinata parte del biglietto si può usare una sola grafica. La grafica non può essere mescolata sulla stessa pagina della cartolina. L'immagine può essere usa-

ta solo una volta o ripetuta fino a 35 volte per formare un fondo uniforme. Grafiche diverse possono essere selezionate per il fronte e il retro del biglietto. La grafica grande può essere stampata una sola volta nel centro del biglietto.
Per il vostro messaggio sono disponibili otto tipi di carattere. Questi caratteri vanno da un elaborato Alexeia a un semplice Block style. Per ciascuno dei tipi di carattere le righe possono essere stampate in due dimensioni diverse, con le lettere piene, contornate o a rilievo. I caratteri non possono essere mescolati nella stessa pagina della cartolina, mentre diversi caratteri possono essere selezionati per il fronte e il retro del biglietto. I caratteri più complessi prendono più spazio, limitando le dimensioni del messaggio. L'ammontare di testo usabile va da un massimo di 14 righe di 26 battute in carattere Stencil a un minimo di 4 righe di 8 battute in carattere Alexia in massime dimensioni. Le righe singole possono essere centrate o allineate a destra o a sinistra.
Tutto quanto il processo creativo viene ripetuto nell'interno del biglietto. Il passo finale è un testo opzionale fino a cinquantasei caratteri sul retro del biglietto.
In effetti non è necessario seguire i termini nell'ordine presentato: il programma permette facili movimenti avanti e indietro per le liste. L'unica cosa in cui occorre stare attenti è il processo di selezione del carattere. Se fate scorrere i caratteri più grandi o cambiate le dimensioni delle righe, ogni parte del messaggio che sborda fuori sarà persa, anche se riselezionate un carattere più piccolo.

La stampa

C'è un sofisticato programma di stampa adattabile alla vostra specifica stampante. Vengono fornite due versioni del programma. Il retro del disco contiene la versione Commodore 1525/MPS-801. Il fronte può sostenere una varietà di stampanti comuni, tra cui quelle prodotte da Epson, Star Micronics, Panasonic, C Itoh, Legend, NEC, Mannesmany Tally, Blue Chip e Okidata. Una programmazione di adattamento modifica il programma originale del disco, dopodiché bisogna installare una tabulazione protettiva della scrittura.
Tutta la superficie di 22 x 17 cm. è usata per il biglietto d'auguri. La carta può essere posizionata con precisione da una routine di prova che la fa avanzare di mm. 0,35 finché una linea punteggiata non viene stampata con precisione sulla perforazione. Quando la stampa è completa, per completare il biglietto non fate che piegarlo due volte.
Il processo di stampa è piuttosto lungo. Una visualizzazione animata a colori vi fa sapere che va tutto bene con la stampante, il programma e il computer. Mentre avviene l'operazione la visualizzazione si alterna tra "pensiero" e "stampa". Durante la stampa c'è un considerevole accesso al disco, mentre *The Print Shop* richiama i dati per i caratteri e per le immagini grafiche.

Cartelli

Il servizio cartelli vi permette di creare un cartello in piena pagina per qualunque annuncio. Il processo creativo è simile a quello appena descritto. Lo spazio di testo va da un massimo di 14 righe di 26 caratteri a un minimo di 4 righe di 8 caratteri, a seconda del tipo di carattere e delle dimensioni.

Intestazioni

Il servizio intestazioni vi fa disegnare cancelleria personalizzata. Si possono fare scritte sia in testa che al piede. Ciascuna consiste in una riga di 32 caratteri di vostra scelta con tre righe addizionali di testo di 63 battute. Si può usare un separatore orizzontale per staccare la testa o il piede dal resto della pagina. Nell'intestazione può anche essere incorporata la grafica.

Striscioni

Vi serve un cartello lungo con lettere alte 20 cm.? Il servizio striscioni di *The Print Shop* vi fa il lavoro. Non c'è limite alla lunghezza del messaggio, mentre sono possibili ripetute applicazioni. Questo permette di mescolare i caratteri, ottenendo una varietà di grafiche diverse sullo

stesso striscione. Basta che abbiate a disposizione una buona scorta di nastro inchiostrato e un sacco di tempo. E naturalmente un rotolo di carta.

Programma di grafica

Per quelle anime pedanti che non trovano una grafica adatta tra le 60 del Package, il programma redattore vi permette di modificarla o di crearne una propria. Questa rozza utilità è ben lontana dalle prestazioni di altri Package sofisticati. Il blocco da disegno di 88 x 53 punti (44 x 45 nella versione 1525/MPS-801) occupa circa metà dello schermo. L'input è accettato da una tavoletta a contatto (il modo migliore), da un joystick o un track-ball (buono) o dalla tastiera (accettabile). Con la tastiera il principale problema è la mancanza di ripetizione automatica con i tasti del cursore.
Il programma permette il collocamento e la rimozione di punti o la cancellazione di parti già disegnate. Non fornisce nessun' altra prestazione tipo disegni geometrici, riempimenti, spostamenti di blocchi. In fondo allo schermo sono continuamente visualizzate le coordinate del cursore. Questo vi permetterà di progettare in anticipo il disegno su carta quadrettata, il che può essere un buon modo d'incominciare. La grafica può essere archiviata su disco. Un file grafico occupa solo tre settori di disco (due nel 1525/ MPS-801). Così 144 grafiche (la capacità dell'indirizzario del 1541) possono essere immagazzinate su un solo disco.

Convertitore Print Shop-Bit Map

Il programma editoriale grafico ha un unico formato d'archivio in cui s'immagazzina l'immagine in tabelle. Un programma convertitore di tabelle può trasferire una parte di un archivio tabulato standard del Commodore 64 nel formato del programma redattore grafico e viceversa. Il programma è predisposto a lavorare con i file *Doodle*! e per quelli *Print Shop* non del Commodore. Quando si passa da *Doodle*! a *Print Shop*, dall'angolo superiore sinistro dell'immagine di *Doodle*! è estratta una porzione d'immagine. Nel senso opposto viene prodotta un'immagine delle stesse dimensioni con l'aggiunta di un margine di un pixel. Questo permetterà di poter usare le estese caratteristiche del pacchetto *Doodle*! per la creazione della grafica di *Print Shop*.

Schermo magico

È un generatore caleidoscopico a quattro quadranti ad alta risoluzione. Vengono generati due schemi base. Il primo schema ha elevate possibilità di variazione. Una volta incominciato, le immagini variano continuamente in modo quasi ipnotico. Quando adocchiate uno schema particolarmente piacevole, premete il pulsante Return per congelare l'immagine.
Come in tutti gli altri servizi di *Print Shop*, un messaggio di qualunque carattere può essere sovraimpresso sul fondo. La capacità dei messaggi va da 8 righe di 22 battute a 2 righe di 6 battute, a seconda del tipo e delle dimensioni del carattere. Il testo può essere modificato, finché non lo immagazzinate o stampate, senza variare il fondo che c'è sotto. Così è meglio immagazzinare l'immagine nel disco, prima di fare esperimenti col testo. La stampa risultante riempie mezza pagina.

Da Doodle! A Screen Magic

Secondo il manuale di *Print Shop*, le immagini di Screen Magic non sono compatibili con gli altri grafici Package del Commodore. Ora non più. Michael Beutjer, autore di *Kaola Printer*, ha creato un programma di conversione tra Screen Magic e *Doodle*!. Questo vi permetterà di colorare o stampare una immagine di Screen Magic con il pacchetto di *Doodle*! Lo schermo di *Doodle!* produce un'immagine che è o metà dimensioni o due volte più larga quella dello Screen Magic.
Vengono subito in mente molti possibili miglioramenti al Package *Print Shop*. Sarebbe apprezzata la possibilità di immagazzinare un biglietto d'auguri, dopo che è stato disegnato. Anche se il processo creativo prende solo pochi minuti, essere in grado di richiamare un biglietto immagazzinato eviterebbe errori e refusi.
Che ne dite di un'utilità mail merge? Questo permetterebbe al lungo processo di stampa di restare all'ultimo passo dopo che tutti i vostri biglietti d'auguri sono stati creati. Un'adatta personalizzazione potrebbe essere prontamente attuata.
Un redattore di caratteri sarebbe un bel miglioramento. Oltre a tutto questo permetterebbe a *Print Shop* di "imparare" altri linguaggi.
Qualche accompagnamento musicale migliorerebbe di molto il servizio caleidoscopico. Immaginatevi che effetto avrebbe un muro pieno di display che vanno col suono giusto.
E infine, ma non ultimo, un programma di redazione grafica sofisticato sarebbe apprezzato.

Conclusioni

The Print Shop è destinato a diventare uno dei più fortunati Package del Commodore 64. È facile ad usarsi e l'ampia gamma di servizi lo rende una necessità per molti utenti. I miglioramenti che ho suggerito qui sopra non alterano per la loro mancanza la qualità del pacchetto così come ci viene fornito. Prevedo che la popolarità di questo pacchetto condurrà a molti altri servizi simili, o direttamente da Broderbund, o da altre produzioni. □

Broderbund Software, 17 Paul Drive, San Rafael, CA 94903, Usa (telefono: 415-479-1170).

CENTRI COMMODORE AUTORIZZATI

Molti lettori ci hanno scritto o telefonato lamentandosi delle scarse conoscenze tecniche dei rivenditori. Per queste ragioni vi presentiamo l'elenco completo dei Centri di assistenza Commodore autorizzati.

Abruzzo
Pragma System S.R.L.
64100 Pescara
Tel. 085/5088301-2165911

Basilicata-Calabria
Sirangelo Computers S.R.L.
Via N. Parisio, 25
87100 Cosenza
Tel. 0984/75741

Campania
Computer Market S.A.S.
Parco S. Paolo Is. 9
80100 Napoli
Tel. 081/7672222

Emilia Romagna-Marche
Tempo Reale
Via Cento Trecento, 1/A
40126 Bologna
Tel. 051/270701

SHR S.R.L.
Via Faentina, 175/A
48010 Fornace Zarattini (RA)

Liguria
Siragusa Giuseppe
Via Milano, 85/A
16126 Genova
Tel. 010/261655

Lombardia
Eledra System S.p.A.
Via F. Ferruccio, 2
20100 Milano
Tel. 02/3492010

Sirius Technology
Via Imperia, 23
20142 Milano
Tel. 02/8467304

Lazio
Kiber Italia S.R.L.
P.le Asia, 21
00144 Roma Eur
Tel. 06/5916438-5929590

Discom S.N.C.
Via Della Pineta Sacchetti, 165
00168 Roma
Tel. 06/6279132

Atlas System S.R.L.
Via G. Marconi, 17
01100 Viterbo
Tel. 0761/224688

Piemonte
Aba Elettronica
Via Fossati, 5/C
10141 Torino
Tel. 011/332065

Puglia
B.A.S.
L.go De Gemmis, 46/B
70124 Bari
Tel. 080/227575

Maselli per l'Ufficio
Via Manfredonia, II Trav.
71100 Foggia
Tel. 0881/76111

Sardegna
S.I.I.
Via S. Lucifero, 95
09100 Cagliari
Tel. 070/663746

Sicilia
Edilcomput Progetti
Via La Farina, 141 Is. L
98100 Messina
Tel. 090/2928268

Elettronica Delta
Via Messina, 413/B
95100 Catania
Tel. 095/373946-370170

Toscana
It Lab S.R.L.
Via XXIV Maggio, 101
56100 Pisa
Tel. 050/501359

MTS S.R.L.
V.le Guidoni, 93/Z
50100 Firenze
Tel. 055/410996

E.V.M. Computer
Via G. Marconi, 9/A
52025 Montevarchi (AR)
Tel. 055/982513

Umbria
Studio System
Via D'Andreotto, 49
06100 Perugia
Tel. 075/754964-753353

Veneto-Venezia Giulia
Co.r.el italiana S.R.L.
Via Mercatovecchio, 28
33100 Udine
Tel. 0432/291466-480857

Cash S.R.L.
Via Noventa, 2
36100 Vicenza
Tel. 0444/507155

Inter Rep S.p.A.
Via Orbetello, 98
10148 Torino
Tel. 011/2165901-2165911

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo oltre 3.000 programmi. Solo su Disco. Ultimissime Novità a prezzi Eccezionali. Da L. 2.000 fino a L. 4.000. Escluso Supportato Disco . Richiedere lista a:
Claudio Bacci - Via dei Pelaghi, 165 - 57100 Livorno - tel. 0586/852551.

● Vendo programmi per CBM 64, catalogo di oltre 3000 titoli con moltissime novità (Track & Field 1 e 2 Karate, e ben 6 simulatori di volo). Inviare vostra lista. Rispondo a tutti. Massimo Galliena - Via Roma, 30 - Cervignano d'Adda (MI) - Tel. 02/9813017.

● Vendo programmi per CBM 64, Giochi, utility e accessori. Posseggo circa 600 programmi che scambio o vendo a prezzi bassissimi e inoltre sconti per ordini di grosse quantità. Massima serietà rimborsati se i programmi venduti o scambiati non funzionano. Annuncio sempre valido. Risponderò a tutti.
Salvatore Pietro Lazzara - Via Argo 3-C/DA Pizzolungo Egice 91016 (TP).

● Vendo giochi CBM 64 circa 350 tra i quali Potstop I-II, Strip poker, Raid Over moscow, Spy Hunter, Mario Bros, Gyruss. Se volete la lista spedire soldi per spese postali. Prezzi giochi L. 1.000-3.000 cassetta esclusa. Telefonare ore 19-21 sera.
Paroni Carlo - V. Molti 33 - 20028 S. Vittore Olona - tel. 0331/519242.

● Vendo giochi e utilyties per C64 ZX Spectrum e VIC 20 dispongo di 800 giochi tra cui: Pitstop 2; Gosbusters; Karate; Olimpiadi (in 5 versioni); Raid Over Moscow ecc. L. 1.500 l'uno (minimo 2) e ogni 10 uno a scelta in regalo. Tel. 13-15.
Ermanno Scalvenzo - STR. Torino 1 - Chivasso (TO) - tel. 011/9112627.

● Vendo Karate, Supper Games I e II, Pitstop II, Tennis Mario Bros, Strip Poker e altri 500. Vendo o in blocco: 70 games L. 45.000 e singolarmente a prezzo da stabilire. Per informazioni telefonare o scrivere a:
Mimmo Preziuso - Via Magna Grecia 1 - Cerignola (FG) - tel. 0885/25398.

● Vendo per C64 Games ed utilities come: Zaxxon, Burger time, Pole Position, Simon's basic, Turbo Tape. Prezzi da L. 1.000 a L. 2.000. Telefonare esclusivamente.
Corona Fabio - Via Nuoro 43/4 - Carbonia (CA) - tel. 0781/62238.

● Vendo più di 1.700 programmi sia su disco che su cassetta. Dispongo titoli come: boxe, karate, simon's basic II, e ogni tipo di olimpiade. Telefonare a:
Silvio Picardo - via Telesforo 16 - Foggia - tel. 0881/611884.

● Cerco e compro Dragon's Lair!!! Possibilmente su cassetta.
Andrea Corsi - Viale Gramsci 32 - S. Giovanni Valdarno (AR) - tel. 055/943655.

● Vendo programmi per CBM 64 oltre 600 solo cassetta fra cui: Exploding Fist, Bruce Lee Slapshoot,Spy vs Spy 2, Indiana Jones, Raid o Moscow, Calcio americano.
Marco Settembrini - Via Vigorelli 2 - 20090 Segrate (MI) - tel. 2141901.

● Vendo una cassetta con 60 games L. 40.000. Alcuni esempi: Pitstop II, Summer Games I e II, Indiana Jones, Karate, Rollerball e tanti altri. Ho a disposizione 300 titoli. Vendo anche singolarmente. Telefonare o scrivere a:
Pregiuso Domenico - Via Magna Grecia - Cerignola (FG) - tel. 0885/25898.

● Vendo compro e scambio videogames per CBM 64 a L. 1.000 in turbo come: Olimpiadi, Match point, Pole position, Popeye, Thriller ecc. Per lista scrivere a:
Palumbo Danilo - Viale Europa 34 - Foggia - tel. 38248.

● Si acquistano, si vendono programmi per CBM 64 zona Napoli. Si vendono inoltre Joystik tipo sala giochi per VIC 20-C64 ecc. Annuncio sempre valido. Telefonare a:
Luca Lauro - Via Vittoria Colonna 220 - 80077 Ischia (NA) - tel. 081/992589.

● Vendo solo in blocco giochi come: Mario Bross, Karate, Hyper Sport e Hyper Olimpic, Hulk, Spiderman, A win to a kill boxe (escturson), Summer games 1 e 2. Vendo cassetta con un minimo di 5 giochi. Scambio nei pressi di Milano.
Quarto Gianluca - Via Bach 3/1 - Pieve Emanuele (MI) - tel. 02/90722409.

● Scambio programmi su dischetti per CBM 64. Inviatemi vostro elenco per posta. Io vi spedirò il mio (circa 300 games + utilities). Per successivo scambio alla pari di dischetti interi.
Vergine Antonio - Via Lidice 30 - 40139 Bologna.

● Scambio fantastici giochi e utility per CBM 64 tra cui: Raid Over Moscow, Rocky, Hyper Olimpics, Kung Fu, Gremlins e tanti altri. Telefonare ore 14 circa.
Como Marco - Via Tamburini 36 - Ancona - Tel. 071/882128.

● Compro i seguenti games: Bruce Lee, Football americano, Strip Poker II, impossibile missione, Daley Thompson's e Decathlon e anche Dragon's Lair. Sono disposto anche ad uno scambio.
Nogara Cristiano - S. Croce 267 - Venezia -Tel. 041/708368.

● Vendo, scambio programmi di giochi ultime novità possiedo circa 1000 titoli quasi tutti ultime novità dell'85. Per accordi scrivere o telefonare ore pasti a:
Marco Rossetti - Via Giardini 26 - Pistoia - 0573/367309.

● Vendo per C64 corso completo di basic su cassette. In totale sono 10 cassette con 20 lezioni. Per imparare veramente il Basic scrivimi.
Caramagno Sebastiano - Contr. Cipollazzo - 96011 Augusta (SR).

● Vendo giochi per il 64 tipo: Spy Hunter, Zaxxon, mondial soccer, Speak'Peek e molti altri a prezzi non superiori alle L. 2.000.
Fucilla Pino - Via Renato Simone 30 - Roma - Tel. 06/4370965.

● Vendo Giochi Turbo su cassetta oppure scambio con International Soccer. I giochi variano da L. 500 a L. 1.500. Scrivere o telefonare ore pasti (9.30) a:
Pino Patrizio - Via Vertricio Spurinna 147 - 00175 Roma - Tel. 06/7661965.

● Cerco Space Ace per CBM 64, da scambiare (o comprare a prezzo ragionevole) con 1 cassetta contenente Rally, Arciere, Le Spie, Cavernicolo II, Coppa Davis; oppure 1 contenente Gunhir, Hell's Gate, Castle of Terror, Robert the Jumper, Starship Boardine,
Conti Maurizio - Via Zaccaria 14 - Faenza (RA) - Tel. 0346/32749.

● Vendo/scambio prg. per CBM 64. Ultimissime novità su nastro e disco (Summer games II, G.I. Joe Epyx). Hot Wheels Epyx, Beach. Head II, Racing destruction set etc. etc.). Prezzi modici.
Giansalvatore Mecca - Via Mantova 117 - Potenza - Tel. 0971/28643.

● Compro a buoni prezzi (max 2.000 l'uno) i seguenti giochi: Impossible Mission, karate, Space Taxi, Arabian Night, Quo Vadis, Booty, Gremlins, Beach Head, Copy 64.
Lorenzo Manischi - Via Olivelca 69 - Albano Laziale (RM).

● Vendo fantastici video-games per CBM 64 su cassetta o disco a L. 1.000 l'uno + prezzo cassetta o disco. Fra i giochi: Pistfall II, Popeye, Kong 64 e altri. Scrivere a:
Giovanni Caltavuturo - C.so Italia 58 -

E SOFTWARE IL MERCATO DI

Catania - Tel. 095/374659.

● Vendo/cambio programmi per commodore 64 vendo da L. 1.000 in poi. Vendo Joystick per commodor 64 identico a quello delle sale giochi a prezzo ragionevole. Annuncio sempre valido.
Luca Lauro - Via Vittoria Colonna 220 - 80077 Ischia (NA) - Tel. 081/992589.

● CMB64 a L. 300.000 vendo in ottime condizioni, 3 mesi di vita causa passaggio sistema superiore. Scrivere o telefonare ore ufficio e chiedere di Toni.
Antonio Schavo - Via Franco 2 Quinto (vic) - 36050 Vicenza - Tel. 0444/556783.

● Eccezionale!!! Vendo CBM 64 4 mesi di vita e ancora in garanzia per 8 mesi con il registratore originale e 200 programmi a sole L. 450.000 trattabili.
Megole Cristian - Via Stelvio 22 - Legnano (MI) - Tel. 0331/549115.

● Vendo CBM 64, 4 mesi di vita con più di 60 giochi originali e il registratore a sole L. 400.000.
Oppure scambio con MSX recente.
Megole Cristian - Via Stelvio 22 - Legnano (MI) - Tel. 0331/549115.

● Vendo giochi utility per CBM 64 su cassetta e disco come Supper games II, Gi Joe, Hunch back alle olimpiadi, Simon's basic, Squash, Cristal castle, F copi, Sigle disk copy, Quic format. Lista L. 500 anceh replay societ.
Canoro Igor - Sal. 2 Portearenella 60B - Napoli - Tel. 467097.

● Vendo oltre 900 giochi per CBM 64 su cassetta, tra cui Staff of Karnath, Castle Of Terror, Exploding fist, Predatore, The hobbit, Supper Games II, ecc. Tutti con grafica tridimensionale. Inviare L. 1.000 per lista.
Marco Buzzi - Via Tommaso Gulli 231 - 48100 Ravenna - Tel. 421890.

● Vendo giochi per CBM 64 tra cui: Summer Games I e II, strip poker I e II, raid over moscow, pijamarama, satan hollow, impossible mission, d-day le II, daley thompson decathol, spoot, skyjet, shoot the rapids, jump challenge, the staff of karnath, quo vadis, ghosbusters, kung fu e molti altri. Telefonate a: Emiliano - Tel. 0571/31473.

● Vendo ottimi giochi per CBM 64 a L. 1.000 cad. come Basket, Android II, Skramble III, Pitstop II, Hulk, Mario Bros, Ghostbusters, The Hobbit, Bogaboo, one on one, Decathlon, Mr. Robot.
Agostini Alessandro - Via Bellocchi Iª strada 9 - Fano (PS) - Tel. 0721/854514.

● Vendo 2.500 programmi per CBM 64 con le ultime novità dagli Usa e dall'Inghilterra a prezzi eccezionali. Scambio solo a livello novità, inviare liste.
Mazzantini Giuseppe - Via Mario Giuntini 42 - Navacchio (PI) - 050/776009.

● Vendo prigrammi su cassetta per CBM 64 di eccezionale qualità e garanzia (Pijamarama, Bruce Lee, Summer Games, più ancora altri 400 giochi a scelta). Il prezzo è più che ragionevole: L. 3.000 cadauno.
Alessio Pierdominici - Via Pian due Torri 43 - Roma - Tel. 5261815.

● Favolosa cassetta in turbo tape con vavolosi giochi come Forbidden forest, quck man, donkey kong, e altri favolosi giochi originali a L. 25.000.
Fabrizio Testoni - Via Parma 2 - Galliera (BO) - Tel. 051/812130.

● Eccezionale! Vendo giochi per CBM 64 cosa c'è di eccezionale? Il fatto che chi acquista più di L. 9.000 di giochi può sceglierne 4 in regalo fra questi: Exploding Fist (il famoso Karate), Summer Games 1 e 2, Raid Over Moscow, Gremlins, Hulk, Ecc. Annuncio sempre valido.
Alberto Corsini - Via Marche 34 - Grosseto - 0554/27261.

● Vendo programmi per CBM 64 da L. 1.500 a L. 5.000 cadauno su cassetta e su disco fra cui Skyfox, Imp. Mission, Grat American Course.
Tonlelli Antonio - Via Maggi 76 - Livorno - Tel. 0586/33228.

● Vendo programmi per CBM 64 (su disco o cassetta). Possiedo oltre 1.500 programmi tra i migliori in circolazione (Print Shop, Music Shop, Karatè, Rocky, Mr. Nibble, Hyper Olimpic 2, Summer games 2, ecc.). Prezzi favolosi.
Andrea Forlani - Via Baracca 16 - Pesaro (PS) - Tel. 0721/68500.

● Vendo programmi per CBM 64 tra cui Gostbusters, Bakome, Rossai, Motocros, Trial Olimpiadi di Pole Position von M. Bledoni Popeye Musick Back I, One on one Pecos Bill F. 104 II out stop. Costo L. 2.000 a gioco.
Luca Almici - P.za 25 Aprile 6 - 20082 Binasco.

● Vendo videopac G 7400 philips con due giostik e 4 cassette: Nightmare, Puc Man, Pete, Freedom tutto questo in ottimo stato a L. 200.000. Telefonare ore pasti.
Marco Marinelli - Via S. Lucia 49 - Imola (BO) - Tel. 681232.

● Vendo per CBM 64 splendidi giochi tipo: Buck Rogers, Summer Games, Bruce Lee, Q Bert, Burger Time etc. Tutti su nastro L. 1.000 ognuno, a richiesta invio lista.
Marco Aristei - Via Gubbio 3 - Bastia Umbra (PG) - Tel. 0875/8002811.

● Vendo giochi per C64. Per informazioni telefonare al numero 0437/926748 e chiedere di Giovanni (Ore 13.30). Affrettatevi posseggo le ultimissime novità Inglesi.
Francescon Giovanni - Via Monte Grappa 470 - Belluno - Tel. 0437/926748.

● Vendo a L. 1.000 l'uno fantastici giochi come the Heist, F 15 Strike, Shadowfire, Night Mission, Riverraid Ghostbusters e altri lista gratuita a tutti. Scrivere a:
Valentina Baio - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Vendo e scambio programmi per CBM64 su nastro. Dispongo di tutte le ultime novità tra cui Tour de France, Beach-head II, Frankie goes to Hollywood e molti altri.
Marco Zaccaria - Via Pietro Gasparri 84 - Roma - Tel. 06/6284205.

● Vendo stupendi giochi per C64 per la maggior parte in cassetta vendo giochi come: Space Shuttle, Ghostbusters, Flight Simulator I, Decathlon II, Pitfal I e II ecc. Cerco simulatori di volo Telefonate dalle 18 alle 22.
Rossano Barvaro - G. Pallavicino 13/A - Marhera (VE) - Tel. 041/922086.

● Vendo super giochi per CBM64 a basso prezzo fra cui: Mario Bros, Ghostbusters, Hulk, Arabian Night, Spy hunter strip poker, Boulder Dash, Hyper olympic, Up'n down, world series baseball, Beachhead, Hunch Back II, ecc. Inoltre dispongo del programma "Spectrum Simulator" che trasforma il CBM64 in uno Spectrum 48K!!
Maurizio Megliola - Viale Marconi 2/6 - Arquata Scrivia (AL) - Tel. 0143/665024.

● Vendo su cassetta per Commodore 64 come: Summer Games 1 e 2, Exploding Fist (Karate champ) e ultimissime novità. Vendo anche interfaccia per copiare qualsiasi cassetta.
Luca Ianieri - Via Malta 16 - Brescia (BS) - Tel. 030/225379.

● Cerco e compro Dragons Lair prezzo massimo L. 100.000. Spese postali a carico mio. Per Telefonare giorni feriali dalle Ore 16.00 in poi. Scrivere a:
Morandini Gianni - Via Benedetto Corti 15 - 25060 Cellatica (BS) - Tel. 030/2770792.

● Vendo/scambio più di 100 titoli per CBM 64. Tra questi vi sono: Pitfall I, Popeye, Decathlon, Tennis I, On 1, Zaxxon, Super Pipeline, e tanti altri.
Vellucci Denis - G. Marconi 29 - Castelforte (LT) - Tel. 0771/66525 (solo zona Lazio!).

● A.A.A. Club super Commodore 64 vende favolosi programmi a prezzi stracciatissimi. Regala inoltre supporto magnetico e spese postali. Lista gratuita a tutti. Scrivere a:
Valentina Baio - Casella postale 29 - 36016 Thiene (VI).

● Scambio gioco Popeye e programma Simon's Basic per C 64 con altri giochi ad esempio: Sumer Games, Decathlon, Congo Bongo o Turbo Tape. Serietà assoluta. Telefonare dopo le 16 o scrivere a:
Giuseppe Andò - Via Ugo Bassi 136 - Messina - Tel. 090/2925595.

● Compro/scambio/cerco più di 400 giochi e programmi per CBM 64 (Telefonare ore pasti) (es. Kick off, Uhg!, Pegasis, Manic Minner), da L. 500 a L. 1.500 cad.
Nicolò Danilo - V. Guidobono 13 - Torino - Tel. 3091388.

● Vendo per CBM 64 fantastica cassetta (Spy Hunter Pengo, Gyruss, karate, Mrs. Pacman, One on one, Popeye, Dig Dug, Donkey Kong, Pooyan) ed altri 10 giochi stupendi a L. 30.000. Cerco "Raid over Mosca".
Fabio Betti - Via Misa 7 - 40139 Bologna.

● Vendo e scambio giochi e utility da

IL MERCATO DI HARDWARE

L. 500 a L. 1.500. Tra i giochi si distinguono Pit stop, Hunch Buck, Pole Position, Ghostbusters e tantissimi altri. Spedire L. 500 per lista (spese spedizione). Scrivete o telefonate la sera a:
Giuseppe Sangiorgio - Via Movolucello 9 Ral 9 C - Catania - Tel. 095/228487.

● Vendo per CBM 64 Cassetta turbo con 27 giochi scelti tra i migliori (Calcio, Basket, Decathlon, Pac Man, Tennis, Pit Stop, ecc.) a L. 20.000. Spese incluse. Annuncio sempre valido.
Gerardo Iarma - P.zza L. Marrana 4 - 03037 Ripi (FR) - Tel. 0775/384752.

● Compro o scambio con altri programmi i giochi e utility su disco possibilmente Rocky, Greemlins, Skramble III, Indiana Jones, Barbie, Greco, Latino Algebra (III liceo classico), enalotto, ecc.
Domenico Spadafora - Via G. B. Vico 46 - 04100 Latina - Tel. 0773/489613.

● Cerco, scambio per CBM 64 giochi come: Dragons Lair, Space Ace, Pounch Out, Chiller e Football Manager; possibilmente in cassetta.
Simone Trevisan - Via Mazzini 13 - Stanghella (PD) - Tel. 0429/70088.

● Vendo, scambio giochi per Commodore 64 tipo: Ghostbusters, Raid over Moscow, Olimpiadi, The staff of Karnath, Bruce Lee, Mission Impossible e altri da L. 500 a L. 2.500. Telefonare ore pomeridiane.
Squinabal Massimiliano - Emile chonoux 122 - Pont St. Martin (AO) - Tel. 0125/82019.

● Vendo per CBM 64 molti giochi tra cui: Raid over Moscow, Ghostbusters, Mission Impossible, Karate, Summer Games II, The Heist, Pyjamarama, Hyper sport, Strip poker I e II, The Staff of Karhath, Bruce Lee, Rollerball, Hulk, Spider Man, BC II e altre novità tutte su cassetta a L. 2.000 cadauno. Inoltre cerco registratore della commodore per CBM 64 in buono stato.
Senesi Maurizio - Via Monteforte Irpino 12 - 00177 Roma - Tel. 2574355.

● Vendo fantastici giochi C 64 come Pitfall 1/2, Decathlon, Tennis, Basket, Popeye, L'idolo d'oro a L. 2.000. Cerco e compro Summer game 1-2, Dragon's Lair e Ghostbusters.
Carlo Savoretti - P.zza Rocca - Caorso (PC) - Tel. 0523/821039.

● Vendo o scambio centinaia di giochi ed utility (Simon's Basic, La voce con fonetica italiana) si dischi o cssette per sole L. 500 cadauno. Chiedere lista
Maurizio Ascione - Via Panoramica 10 - 80056 Ercolano (NA) - Tel. 081/7392240.

● Vendo o scambio giochi per CBM 64. Posseggo una vasta gamma di software come: Congo Bongo II, Daley Thompson, Tot Professional II, Rollerball, Beach Head. Vendo Karate Champ II. Invio liste se voi inviate le vostre.
Alessandro Coletta - via Borelli 237 - Messina - 090/712435.

● Vendo e scambio programmi e games per il CBM 64. Io posseggo: Magic desk, vari tipi di totocalcio, sintetizzatore, cosmic tunnels, Toy Byzzar, Protector II ecc.
Salvagius Laizzo - Corso Mazzini 30 - Rende (CS) - Tel. 0984/644533.

● Compro giochi su disco preferibilmente Adventure.
Cerco Adventure e Giochi per CBM 64. Scambio le ultime novità "The dallas Circus, F 15".
Lorenzo Procacci - Via Ciardi - Trani - Tel. 0883/44049.

● Vendo CBM 64 + drive + registratore + 2 Joystick + 150 programmi su disco + 150 programmi su cassetta, tutto a L. 800.000 trattabili. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Silvio Gatta - Via L. Calori 1 - Bologna - Tel. 051/556218.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

I MAGNIFICI SETTE 8 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO	COMPRO	CERCO	SCAMBIO

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** .... **Anni** ....

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

*RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO*

*PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME*

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE 8

I MAGNIFICI SETTE

8

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 MISSIONE	□□□
2 LE SETTE PROVE	□□□
3 ROCKMAN II	□□□

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 ANGOSCIA...	□□□
5 RACE	□□□
6 QUETZACOATL	□□□
7 DIMENSIONE X	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME ____________________

COGNOME ____________________

VIA ____________________ N. ______

CITTÀ ____________________

ANNOTAZIONI ____________________